Skull & Crossbones™

ENGLISH

THE GAME

Join One Eye and Red Dog on a voyage of discovery through eight increasingly difficult levels in an attempt to retrieve your ill-gotten gains from the Evil Sorcerer.

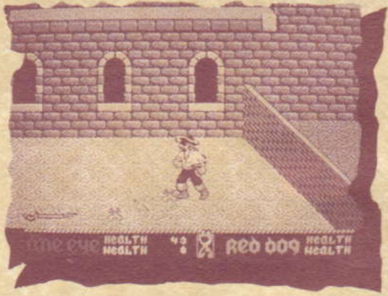
GETTING STARTED

Playing either of the two pirates you must battle your way through the many weird and wonderful domains of the Evil Sorcerer including a castle, pirate ships, an enchanted cave and a mythical island. Eight levels of increasing difficulty, each packed with its own unique defences and dangerous obstacles.

YOUR TASK

Along the way you will find chests full of treasure, golden goblets, sacks of coins and other priceless items which will help you in your quest, and which you can collect by walking over them. You will also come across skulls and crossbones under which are hidden treasures. To dig these up, you will have to move onto them and press the fire button.

The more valuables you can collect, the stronger you will become and the more easily you will be able to vanquish your opponents. Should you fail to pick up the treasure, your power will soon diminish and your enemies will become harder and harder to defeat.



Recover buried treasure by digging up crossbones.



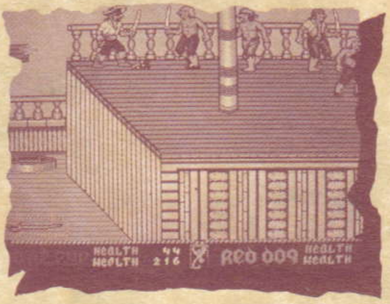
Defeat the Evil Sorcerer's henchmen.

YOUR REWARD

As you progress through the game, you will discover bunches of grapes, bottles of rum and other goodies essential to your survival and health. You must keep up your energy to survive!

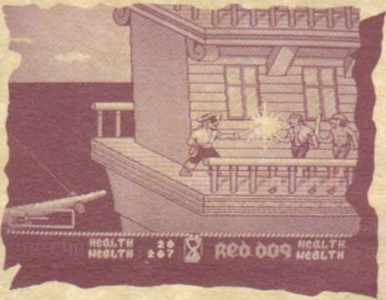


Use the action points to perform special combat moves.



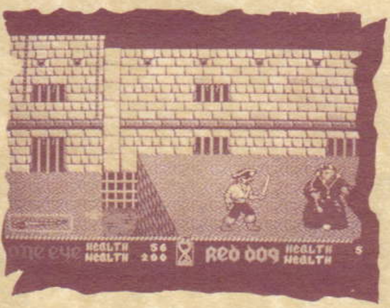
Keep up your strength with plenty of food and drink.

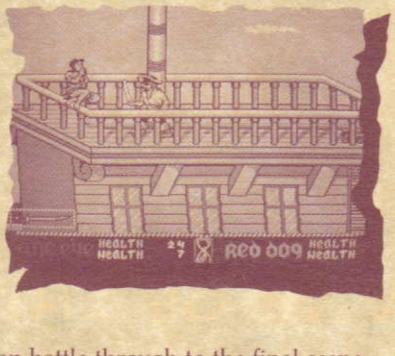
You will start the game with three credits – each time you die you will forfeit one.



WATCH YOUR BACK

At the end of each level, you must defeat one of the Evil Sorcerer's most faithful henchmen, who guards the prize treasure of that domain. But be careful! No sooner have you captured the treasure than your shipmate will turn on you and you must fight to the death to seize the spoils for yourself.





Don't forget to rescue the captive wenches from the hands of the Evil Sorcerer.

THE FINAL CONFLICT

If you are one of the few brave souls who can battle through to the final scene, you will at last come face to face with your arch enemy, the Evil Sorcerer himself. Defeat him in grisly head to head combat and his wealth and power will become yours.

TWO PLAYER MODE – Commodore 64, IBM PC, Spectrum & Amstrad:

On the eight bit machines, once two player mode has been selected, Player One will proceed to play until Player One Completes the Level.

After this, Player Two will start straight away and will keep playing until he completes the level or loses all of his lives.

TWO PLAYER MODE – Amiga, Atari ST:

A second player may be controlled using a joystick in Port 0 (The Mouse Port). Follow on-screen instructions on how to start a two player game.

CONTROLS:

Without Fire Pressed:

Up	–	Move Up
Down	–	Move Down
Left	–	Move Left
Right	–	Move Right
Hold Fire	–	Turn Around

With Fire Pressed:

Up	–	Defend Upward
Down	–	Defend Downward
Left	–	Attack Left
Right	–	Defend
Up/Left	–	Attack Up

SPECIAL MOVES

Two Special Moves are also available by holding the direction then pressing fire. They are:

Left	–	Lunge
Right	–	Backslash

All controls are shown correctly for when your pirate is facing left. The left/right controls are reversed when facing right.

MACHINE SPECIFIC CONTROLS

ATARI ST & AMIGA:

Player 1 – Joystick in Port 1
Player 2 – Joystick in Port 0 (mouse port)

Pause/Unpause – P
Quit – Escape
Start 1 Player/2 Player Game – Follow on-screen instructions.

COMMODORE 64:

Player 1 – Joystick in Port 2 (rear port)
Player 2 – Joystick in Port 2

Start 1 Player/2 Player Game – Follow on-screen instructions.

Pause/Unpause – Run/Stop
Quit – RESTORE

IBM PC, AMSTRAD & SPECTRUM

Player 1 – Joystick or Define Keys
Player 2 – Joystick or Keys

Start 1 Player/2 Player Game – Follow on-screen instructions.

Pause/Unpause – Define In-Game
Quit – Define In-Game

LOADING INSTRUCTIONS

DISK

Atari ST/Amiga:	Reset Machine and insert game disk.
Spectrum +3:	Place disk in drive and use "LOADER" option from startup menu.
Commodore 64/128:	Type LOAD"*",8,1
Amstrad:	Type RUN"DISC
IBM PC:	At A> prompt type "SKULL"

ATTENTION DISK USERS:

Due to the size of Skull and Crossbones a multi-load system has been incorporated to load additional data at certain points in the game. Please ensure that the game disk is left in the drive at all times during play.

CASSETTE:

Spectrum:	Type LOAD" " and press enter, then start tape.
Commodore 64/128:	Press Shift and the RUN/STOP key.
Amstrad:	Press CTRL and small ENTER key. If you have a disk drive attached, first type 1TAPE. (1 is obtained by pressing the shift and @ keys simultaneously).

ATTENTION CASSETTE USERS:

Due to the size of Skull and Crossbones a multi-load system has been incorporated to load additional data at certain points in the game. Please leave the game tape in at all times. Start/stop the tape according to the on-screen instructions.

Skull & Crossbones™

ITALIANO

IL GIOCO

Unisciti ad Occhio Bendato e Cane Rosso nel loro viaggio di scoperta, attraversando otto livelli sempre piú difficili da superare nel tentativo di ricuperare i tuoi guadagni disonesti dallo Stregone Maligno.

PER INIZIARE

Facendo la parte di uno dei due pirati dovrai lottare per attraversare i numerosi magici e fantastici territori dominati dallo Stregone Maligno, tra i quali: un castello, navi di pirati, una caverna incantata ed una mitica isola. Otto livelli sempre piú impegnativi, tutti protetti da difese singolari ed ostacoli pericolosi.

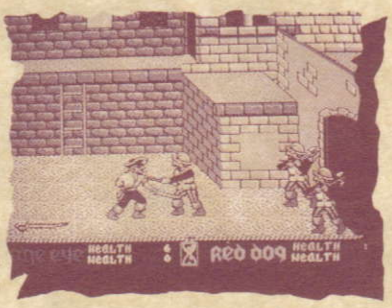
IL TUO COMPITO

Lungo il percorso, troverai casse piene di lesori, calici dorati, sacchi de monete ed altri articoli preziosi che ti aiuteranno nella tua recerca e che potrai raccogliere camminandoci sopra. Troverai anche teschi e tible incrociate sotto i quali si trovano tesori nascosti. Per portarli alla luce ci dovrai passare sopra e premere il pulsante di sparo.

Quanti piú articoli preziosi raccoglierai, tanto più forte diventerai e tanto più facile ti risulterà sconfiggere i tuoi avversari. Se fallisci nel tentativo di raccogliere i tesoro, i tuoi poteri diminuiranno ben presto ed i tuoi enemici diverranno sempre piú difficili da sconfiggere.



Ricupera il tesoro sotterrato disotterrando il teschio con le tibie incrociate.



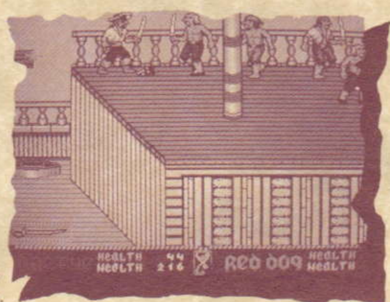
Sconfiggi gli scudieri dello Stregone Maligno.

LA TUA RICOMPENSA

Con il procedere del gioco, scopirai grappoli d'uva, bottiglie di rum ed altre godurie essenziali alla tua sopravvivenza ed alla tua salute. Per sopravviviere dovrai rifornirti per conservare le tue forze!

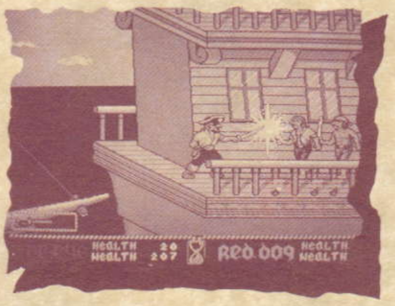


Usa i punti di azione per eseguire speciali mosse di combattimento.



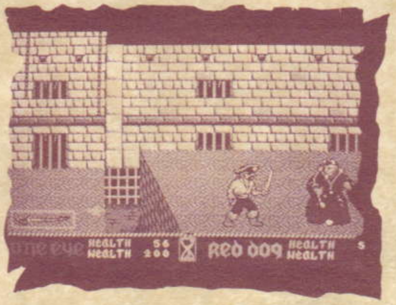
Mantieni le tue forze rifornendoti di cibo e bevande.

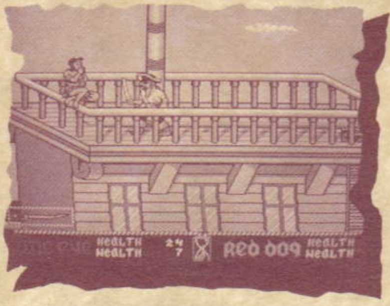
Inizierai il gioco con tre crediti a tuo favore – ogni volta che muori ne perderai uno.



GUARDATI ALLE SPALLE

Alla fine di ogni livello, dovrai sconfiggere uno dei fedeli scudieri dello Stregone Maligno, il quale è stato posto a guardia del tesoro del territorio in cui ti trovi. Ma bada bene! Non appena ti sarai impossessato del tesoro il tuo compagno di nave si rivolterà contro di te e dovrai combattere fino alla morte per conservare il bottino tutto per te.





Non dimenticare di liberare le donzelle imprigionate dalle mani dello Stregone Maligno.

LA LOTTA FINALE

Se dimostri di essere una delle anime coraggiose che riescono a farsi strada fino all'ultimo quadro, ti troverai finalmente faccia a faccia con il tuo arcienemico, lo Stregone Maligno in persona. Sconfigglo in uno spaventoso scontro ai ferri corti e sia le sue ricchezze che i suoi poteri saranno tuoi.

METODO PER DUE GIOCATORI – Commodore 64, IBM PC, Spectrum & Amstrad:

Sulle macchine da otto bit, una volta selezionato il metodo per due giocatori, il Primo Giocatore giocherà finché il Primo Giocatore non avrà completato il livello.

Dopodiché, il Secondo Giocatore inizierà immediatamente e continuerà a giocare finché non abbia completato il livello o perso tutte le sue vite.

METODO PER DUE GIOCATORI – Amiga, Atari ST:

Un secondo giocatore può essere controllato usando un joystick collegato all'ingresso 0 (ingresso del mouse). Segui le istruzioni che appaiono sullo schermo per iniziare un gioco a due giocatori.

COMANDI:

Senza premere il pulsante di sparo:

Avanti	–	Verso l'alto
Indietro	–	Verso il basso
Sinistra	–	Versa sinistra
Destra	–	Versa destra
Sparo/premuto	–	Per rivoltarsi

Mantenendo premuto il pulsante di sparo:

Avanti	–	Difesa verso l'alto
Indietro	–	Diefesa verso il basso
Sinistra	–	Attacco verso sinistra
Destra	–	Difesa
Avani/Sinistra	–	Attacco verso l'alto

MOSSE SPECIALI

Sono disponibili anche due mosse speciali mantenendo la direzione e premendo il pulsante di sparo. Sono le seguenti:

Sinistra	–	Affondo
Destra	–	Colpo di spada all'indietro

Tutti i comandi indicati sono validi per quando il tuo pirata è rivolto verso sinistra. I comandi sinistra/destra sono rovesciati quando il pirata è rivolto verso destra.

COMANDI SPECIFICI PER LE VARIE MACCHINE

ATARI ST & AMIGA:

Giocatore 1: – Joystick nell'port1
Giocatore 2: – Joystick Joystick nell'port 0 (port del mouse)

Pausa/Fine pausa – P
Abbandono – Evasione
Iniziare gioco per 1/2 giocatori – Seguire le istruzioni sullo schermo.

COMMODORE 64:

Giocatore 1: – Joystick nell'port 2 (port posteriore)
Giocatore 2: – Joystick nell'port 2

Iniziare gioco per 1/2 giocatori – Seguire le istruzioni sullo schermo.

Pausa/Fine pausa – RUN/STOP
Abbandono – RIPRESA

IBM PC, AMSTRAD & SPECTRUM

Giocatore 1 – Joystick o Tasti Definizione
Giocatore 2 – Joystick o Tasti

Iniziare gioco per 1/2 giocatori – Seguire le istruzioni sullo schermo.

Pausa/Fine pausa – da definire durante il gioco
Abbandono – da definire durante il gioco

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DA DISCHETTO

Atari ST/Amiga:	Resettare la macchina ed inserire il disco giuoco
Spectrum +3:	Inserire il disco. Usare l'opzione "LOADER" dal menu di avviamento
Commodore 64/128:	Digitare LOAD"*",8,1
Amstrad:	Digitare RUN"DISC
IBM PC:	Al prompt A> digitare "SKULL"

AVVERTENZA PER CHI USA DISCHI:

Date le dimensioni di Skull & Crossbones è stato incorporato un sistema multicarica per permettere il caricamento di dati supplementari durante varie fasi del gioco. Lasciare inserito il disco per l'intera durata del gioco.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMNETO DA CASSETTA

Spectrum:	Digitare LOAD" " e premere ENTER
Commodore 64/128:	Premere SHIFT e RUN/STOP
Amstrad:	Tenere premuto il tasto CTRL e premere il tasto ENTER. (Per le macchine con dischetto, digitare 1 TAPE. Premere SHIFT ed il tasto @ per ottenere 1).

AVVERTENZA PER CHI USA CASSETTE:

Date le dimensioni di Skull & Crossbones è stato incorporato un sistema multicarica per permettere il caricamento di dati supplementari durante varie fasi del gioco. Lasciare inserita la casseetta per l'intera durata del gioco. Avviare/fermare la cassetta secondo le istruzioni che appaiono sullo schermo.

